Rogue Trader

Forsaken Bounty

ВВЕДЕНИЕ ВО ВСЕЛЕННУЮ
ROGUE TRADER

WARHAMMER 40,000 ROLEPLAY

CREDITS

Lead Developer
Ross Watson

Additional Writing & Development
Owen Barnes, Sam Stewart

Forsaken Bounty Written by
Owen Barnes

Editing
Mark O'Connor

Graphic Design
Kevin Childress

Cover Art
Sacha Diener

Interior Art
John Blanche, Sacha Diener, Clint Langley, Colin MacNeil

Art Direction
Zoe Robinson

Production Manager
Gabe Laulunen

Перевёл Юрий Ульянов для
https://vk.com/wh40krpg_rus

Managing RPG Developer
Michael Hurley

Publisher
Christian T. Petersen

Games Workshop

Licensing Manager
Owen Rees

Licensing & Acquired Rights Manager
Erik Mogensen

Intellectual Property Manager
Alan Merrett

Special thanks to Nelson and Graeme. Also, thanks to all staff of the GW Design Studio—your work is an inspiration.

Head of Legal & Licensing
Andy Jones

Special Thanks to Our Playtesters
"The Lurkers in the Valley" Ed Browne with Meric England, Loren Overby, Jeff Poff, Lisa Poff, Vern Wester, "No Guts No Glory" Sean Connor with Mathieu Booth, Steven Cook, Les Hedges, Nick Hodge, Chris Pitson, Stephen Pitson, Benn Williams with Kat Glass, Chris Lancaster, Matt Ricicki, Rebecca Williams, Eric Young, and Tod Gelle

FANTASY FLIGHT GAMES

Fantasy Flight Games
1975 West County Road B2
Roseville, MN 55113
USA

Copyright © Game Workshop Limited 2009. Games Workshop, Warhammer 40,000, Warhammer 40,000 Role Play, Rogue Trader, the foregoing marks' respective logos, Rogue Trader, and all associated marks, logos, places, names, creatures, races and race insignia/devices/logos/symbols, vehicles, locations, weapons, units and unit insignia, characters, products and illustrations from the Warhammer 40,000 universe and the Rogue Trader game setting are either ®, ™, and/or © Games Workshop Ltd 2000-2009, variably registered in the UK and other countries around the world. This edition published under license to Fantasy Flight Publishing Inc. All rights reserved to their respective owners. No part of this publication may be reproduced, stored in a retrieval system, or transmitted in any form by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording or otherwise, without the prior permission of the publishers.

Product Code RTP1

Printed in the USA

For more information about the Rogue Trader line, free downloads, answers to rule queries, or just to pass on greetings, visit us online at

www.FantasyFlightGames.com

ПРИМЕЧАНИЕ ПЕРЕВОДЧИКА

Данное приключение является вводным, позволяющим новым игрокам окунуться во вселенную Warhammer 40000 и примерить на себя роль Вольного Торговца. Здесь ключевое слово *вводное* и поэтому в книге содержится большое количество материала, повторяющегося в других книгах от FFG. Так правила для игры вы можете найти в **ОКП Rogue Trader**, а листы персонажей в приключении **Shedding Light**. В данной книге представлено только само приключение.

ЗАБЫТЫЙ ПОДАРОК

"Пасть. Так они называют ворота в Пространство Коронус; подходящее название, учитывая его историю. Сидя троне капитана, я видел, как бесчисленные корабли и души исчезают в его глотке. Конечно, желающие по-прежнему прилетают, потому что Пасть ведёт к животу, полному богатств".

- лорд-капитан Изекиль Пенгалия

ЗАБЫТЫЙ ПОДАРОК — это краткое вводное приключение, в котором игрокам предстоит найти и спасти судно "Дар Императора", пропавшее где-то в Пасти.

Вся информация, необходимая для прохождения включена в данный буклет. Также была представлена некоторая справочная информация о сеттинге; однако «**FORSAKEN BOUNTY**» был разработан как автономный сценарий и не требует какого-либо детального понимания происходящего во вселенной. Приключение начинается с того, что Сарвус Траск и его команда отправились в Пасть в поисках утерянного судна и обещанной им удачи и славы. Вольный торговец находится на борту своего корабля «Самовластное стремление» — древнего имперского крейсера, украшенного согласно прославленной иконографии его династии. «Стремление» — грозное судно, способное опустошать города и ходить по опасным течениям варпа. Конечно, самое важное для Траска и его команды — это его вместительные трюмы и богатства, которыми их можно заполнить.

ПРИСТУПАЯ К ИГРЕ

Прибыльное спасение

В центре внимания этого сценария — спасение судна, известного как «Дар Императора». В ROGUE TRADER такого рода миссии известны как Предприятие (см. врезку). МИ должен объяснить игрокам, что их цель в поиске и возвращении корабля и тем самым возможность увеличить богатство и славу своей династии. Помимо этого, МИ также должен дать игрокам небольшую информацию о том, как они получили информацию о судне и некоторых других вещах:

Местоположение корабля: недавно разведчик Имперского флота обнаружил спасательный маяк "*Дара Императора*" на Поле битвы, участка космоса, полного обломков древних кораблей в Пасти. Эта информация попала в нижние эшелоны командного состава боевого флота Каликсис, где ею пренебрегали, пока предприимчивый молодой офицер не продал её вместе с вокс-частотой для обнаружения маяка Траску и его команде.

Исковое заявление: От имени Траска Тсантос обратился с соответствующими просьбой и мольбой в Администратум, получив (в конечном итоге) Ордер собственности , касающееся возвращения и восстановления "Дара Императора". В соответствии с условиями этого документа, сам вольный торговец должен быть первым, кто ступит на борт брошенного судна.

Оборудование и экипаж: Используя свои средства, Траск нанял в Порту-Странствие не слишком надёжную команду

Конечная прибыль, которую игровые персонажи получат от своих действий, является хорошим показателем их общего успеха или неудачи. МИ должен внушить игрокам, что, каких результатов они бы не достигли, их конечной и наиглавнейшей целью является возвращение судна. Прочтите или перефразируйте следующее:

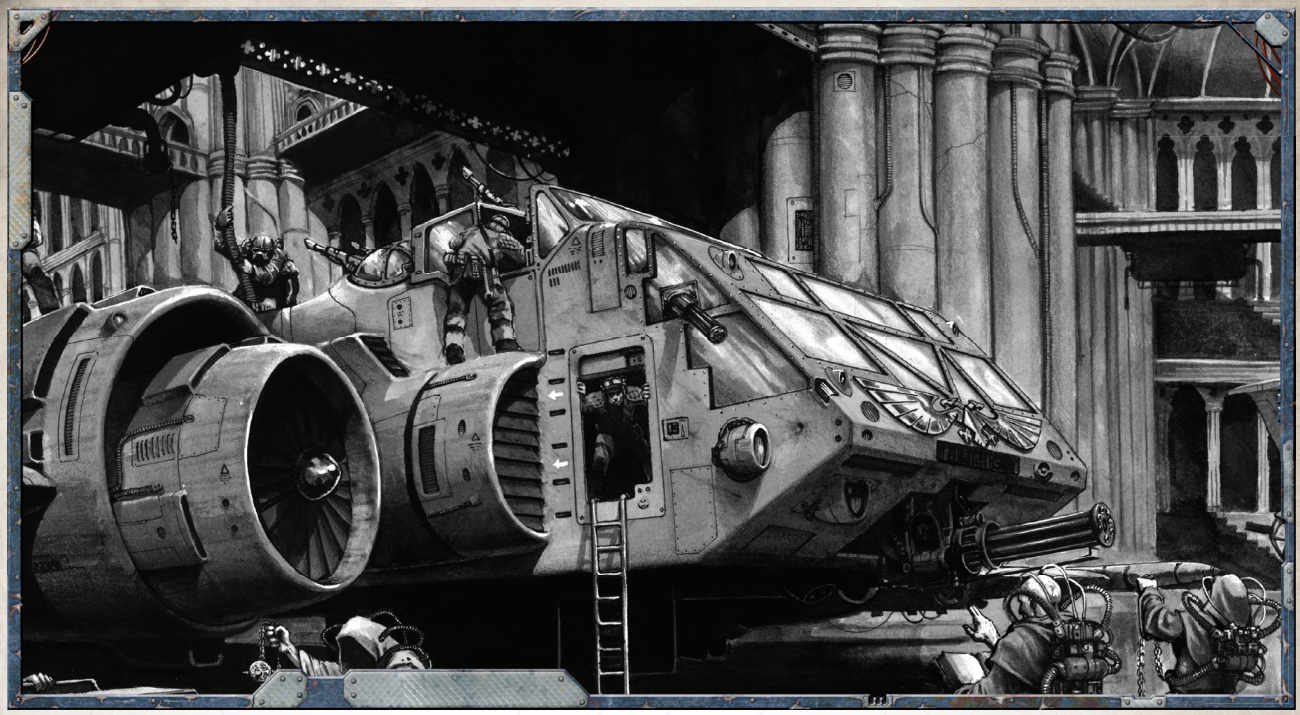
Недавно имперский разведывательный корабль обнаружил спасательный маяк "Дара Императора" на Поле битвы, участка космоса, полного обломков древних кораблей. Пасть — опасный варп-проход, соединяющий сектор Каликсида с почти неизведанным пространством Коронус, областью космоса, лежащей за пределами имперского правления.

Натин Тсантос, исследователь Пространства, знает, что «Дар Императора» — это лёгкий крейсер со Станков, действительно богатое приобретение, при условии, если бы его удалось вернуть. От имени вольного торговца Сарвуса Траска, Тсантос обратился с соответствующими просьбой и мольбой в Администратум, в конечном итоге получив разрешение, касающееся возврата и восстановления судна. Согласно условиям иска, сам вольный торговец должен быть первым, кто ступит на покинутое судно. С этой целью вы отправились на «Самовластное стремление», крупный и хорошо вооружённый крейсер, служащий вашей династии на протяжении веков.

Как работают предприятия

В **ROGUE TRADER** основной целью для игроков является получение Прибыли — показателя абстрактного богатства, как материального, так и славы. Нечто больше, чем просто то, что лорд-капитан хранит в своих личных покоях, это реальный масштаб успеха Вольного Торговца, позволяющий усилить свою династию, а также содержать чрезвычайно дорогие вещи, такие как звездолёты, армии наёмников и космические станции. Большая часть действий игроков будет связана с увеличением или поддержанием их Прибыли.

Предприятие — это особая миссия (в случае с этим приключением — спасательная операция), которая в случае успеха предоставит персонажам значительный бонус к их Прибыли. Каждое Предприятие отличается и имеет установленный список требований (которые нужно выполнить



персонажам, прежде чем они смогут его начать), а также уровень вознаграждения (Прибыль) после его завершения.

Поле Битвы

Приключение начинается с того, что *"Самовластное стремление"* только что вышло из варпа на Поле битвы. Прочтите следующее:

Прошло несколько дней с тех пор, как вы отправились из Порт-Странствие во тьму и опасность Пасти. За это время ваше судно постоянно подвергалось яростным ударам варп течений прохода, и вам приходилось много раз выходить в реальное пространство, чтобы сохранить курс. Поле Геллера "Самовластного стремления" — энергетический ореол, защищающий все имперские корабли от зловещих сущностей варпа, — также подверглось серьёзному напряжению из-за интенсивных и непостоянных течений Пасти. Теперь, наконец, ваш корабль прибыл в проклятое место, известное как Поле битвы, заброшенный участок космоса, усеянный обломками древних боевых кораблей. Где-то здесь дрейфует "Дар Императора" и трофеи, которые вы пришли забрать.

Добравшись до Поля битвы, Исследователи должны будут начать поиски. Они должны занять в лучшем случае несколько часов, а возможно, даже несколько дней (поле битвы - действительно обширное место). Это хороший момент для игроков, чтобы описать себя друг другу и лучше понять свои роли на борту судна (см. Описания персонажей). МИ также может использовать этот краткий момент, чтобы расписать игрокам одинокую пустынную природу Поля битвы и его неестественную жуткость. Когда МИ будет готов, он может заставить игроков обнаружить слабый вокс-сигнал от спасательного маяка, который приведёт их к месту упокоения.

Прибыль

Богатство и влияние вольного торговца и его советников ИП измеряется одной величиной: Прибылью. Этот параметр используется для определения того, могут ли быть получены те или иные товары и услуги, масштаб предприятий группы и их положение среди коллег и других фракций Империума.

В **Rogue Trader** ИП могут, если захотят, увеличить Прибыль своей группы, выполняя доп. задания. Каждое завершённое предприятие увеличивает рейтинг Прибыли, позволяя им расти в богатстве и власти. Возможно, в конечном итоге вы сможете командовать целыми флотами или стать владельцем планеты.

Прославленная награда

Однако добраться до «*Дара*» легче сказать, чем сделать, поскольку он находится глубоко в сердце массивного поля обломков диаметром около 300 000 километров. Когда судно игроков приближается к полю, прочитайте или перефразируйте следующее:

Сквозь обзорные панели вашего корабля вы начинаете различать массивное мерцающее облако, рассеянное в пустоте. Подойдя поближе, можно смутно различить взорванные корпуса кораблей, за века абсолютного вакуума и солнечной радиации лишившиеся атмосферы и проеденные коррозией. Похоже, давным-давно здесь произошло великое сражение, оставившее после себя искорёженные остатки штурмовых кораблей, артиллерийских орудий и прочих обломков войны. На ваших глазах, облако хлама медленно движется, фрагменты хаотично врезаются друг в друга, разбиваясь на более мелкие обломки и пыль. Можно лишь различить слабое мерцание плазменного двигателя, испускающего слабое свечение в пространство рядом с центром хаотической массы разбитых кораблей и закопчённых остовов.

Оказавшись в непосредственной близости от облака обломков, сенсоры вашего корабля регистрируют всевозможные опасности, от радиоактивного мусора до скрытых неразорвавшихся боеприпасов. Похоже, что несколько месяцев назад“Дар” попал в поле обломков и уже получил некоторые повреждения. Кроме того, штурман и навигатор предупредят вас, что вводить корабль в облако было бы действительно очень плохой идеей. Однако сильно меньшее по размерам судно могло бы совершить путешествие относительно невредимым. Датчики также зарегистрируют, что поле Геллера искомого судна частично активно, хотя слабо и колеблется, с причинами чего ПИ придётся познакомиться куда ближе, чем им бы хотелось…

Навигация в обломках

На этом этапе ИП должны будут определить наилучший способ освободить судно из захватившей его заполненной мусором могилы. МИ следует дать понять игрокам, что вытаскивать судно на собственном крейсере было бы нецелесообразно; даже если они доберутся до корабля живыми, ущерб, который они получат, сведёт на нет любую реальную выгоду от этого предприятия. Пилотирование «Дара» или, в крайнем случае, извлечение из него наиболее ценных компонентов — их лучшие варианты. Наиболее очевидный способ — использовать небольшое манёвренное судно, например, боевой катер (у игроков есть такое судно на борту для посадки на планету и тому подобного). Такое судно могло бы избежать самых опасных обломков и не вызвать детонации уцелевших мин или торпед.

Однако любые попытки летать на малом судне в облаке обломков не лишены опасности и потребуют **Серьёзного (+0) теста на Пилотирование**. Его провал приведёт к некоторому повреждению судна, поскольку оно ударится об обломки или активирует древние боеприпасы, но судно всё равно сможет добраться до цели, хотя и немного потрёпанным. Находчивым игрокам может прийти в голову идея проложить путь через поле обломков с помощью бортовых орудий своего корабля, для облегчения прохода боевого катера. Если ИП додумаются до этого, то облегчите **тест пилотирования до Лёгкого (+30).**

Боевой катер

Термин «**Боевой катер**» относится к множеству вооруженных и бронированных космических судов, которые могут использоваться для внутрисистемных космических путешествий, транспортировки с орбиты на землю, абордажей или даже воздушных боёв.

Странник это особый стрелковый катер, в котором экипаж состоит из одного или двух пилотов, одного или двух стрелков и инженера. Корабль имеет несколько систем вооружения, каюты экипажа на шесть человек и грузовой отсек, достаточно большой, чтобы перевозить около 30 человек или эквивалентный груз). На борту имеется шесть скафандров.

Каннибализация облаков

У игроков также может возникнуть идея поиска чего-нибудь полезного в остальной части облака. Хотя большая часть обломков либо уже давно лишена полезных компонентов, либо разрушена до неузнаваемости, затраченное время и усилия могут принести некоторую пользу. Если ИП додумаются до этого, то они должны пройти **Серьёзный (+0) тест на Тех-пользование** сенсорами своего корабля (до тех пор, пока они находятся на борту и имеют доступ к его сенсорам). Если им это удаётся, то они обнаруживают в облаке потенциально ценные обломки и могут передать информацию своим командам по добыче, увеличивая Прибыль (см. награды).

Высадка на борту *Дара*

Когда ИП подлетят к спасаемому кораблю перескажите следующее:

Вблизи вы замечаете, что "Дар Императора" действительно находится в очень плачевном состоянии: зияющие огромные дыры в корпусе, изрытые кратерами бастионы и переборки, пострадавшие от месяцев незащищенного пребывания в пустоте. Однако присутствует слабое свечение от двигателей и свет, пробивающийся с обзорного купола мостика, и это указывает на то, что плазменные реакторы корабля не полностью остыли.

ИП смогут без особого труда найти пустотный шлюз, будь то рядом с мостиком или вдоль корпуса, и герметично запечатать за собой корпус. Слабое янтарное сияние рун указывают на то, что внутри корабля всё ещё есть атмосфера, и ИП могут двигаться дальше без пустотных скафандров, хотя в будущем они могут извлечь выгоду, если их не снимут (см. «Недостаток кислорода» ниже). Как только вы откроете дверь шлюза, на вас хлынет спёртый пыльный воздух, неся с собой сухой привкус старой смерти. Сейчас ИП могут свободно обыскивать судно, и пока они бродят по его пыльным коридорам, им должно стать очевидным несколько вещей:

Лабиринт теней: Пока плазменный реактор активен, на корабль подаётся минимум мощности. Это означает, что люмены вдоль коридоров излучают лишь тусклый свет, оставляя большинство помещений и проходов в тени. Многие двери, системы герметизации и внутренние ауспики не работают, и все системы интервоксов неактивны. Однако **Ординарный (+10) тест на Тех-пользование** покажет, что ведущие к мостику энергокабели работают на полную мощность.

Трупы и пыль: По всему кораблю разбросаны пыльные, сморщенные тела членов экипажа и сервиторов, растянувшихся на палубах и сгорбившихся над пультами управления. Поскольку оружие всё ещё в кобурах и нет признаков насилия, трупы не могут с готовностью раскрыть то, что их убило. **Серьёзный (+0) тест Медики** покажет, что они, вероятно, умерли от удушья.

Замки и изоляция: По мере исследования ИП также обнаружат, что большая часть корабля запечатана внушительными герметичными дверями, включая большую часть нижних палуб и уровней реакторов. Эти двери покрыты пылью и светятся алыми рунами, указывающими на токсичную атмосферу или вакуум за ними. Прорубание дверей или восстановление атмосферы в помещениях за ними потребует времени, и поэтому будет гораздо проще открыть их с мостика.

Дополнительная сила

Вполне возможно, что ИП могут решить взять с собой несколько NPC в качестве подмоги. Хотя на корабле большой экипаж (около 100 000 человек), они не являются солдатами, и большинство из них необходимы для управления судном. Из трёх дополнительных мест, доступных в катере, они могут либо взять несколько разборщиков, либо несколько менее важных членов экипажа. Дружественные NPC обладают всеми характеристиками 25 и всегда идут последними в порядке инициативы. Все они будут вооружены авто-стабберами (30м; S/3/–; 1d10+3, Бронеб. 0, обойма 8, Полная перезарядка).

ИП также могут решить отправить на разведку других вместо себя. Если это произойдёт, МИ должен сообщить игроку за Натина Тсантоса, что в соответствии с положениями "Ордера" вольный торговец должен лично первым ступить на борт, чтобы он был действительным в глазах Администратума, не говоря уже о том, что ни один настоящий вольный торговец не отказался бы от такой славы.

УСТРОЙСТВА ГАЛО

Устройства Гало — это ксеноустройства, обнаруженные среди руин древних инопланетных миров в звездах Гало. Обладая странными и могущественными свойствами, они могут дорого стоить в Империуме, где коллекционеры жаждут заполучить их способности наделять человеческое тело небывалой силой и побеждать даже саму смерть. Излишне говорить, что обладание столь опасным ксенотехом в высшей степени еретично.

ЧЕРВЬ ПСИХАРУС

Задолго до появления человека Звёзды Гало и пространство Коронус были домом странных и ужасных ксеноимперий. Время от времени торговцы, исследователи и контрабандисты находят артефакты этих исчезнувших цивилизаций и перевозят их в Империум. Червь Психарус является одним из таких устройств. Выглядящий как потускневшая медная личинка длиной около шести дюймов, червь холодный и жирный на ощупь и при первом осмотре кажется не более чем жуткой диковинкой. Однако, будучи связанным с варпом, он обладает ужасным интеллектом и способностью оживлять мертвых и превращать их в не-живых мерзких марионеток варпа.

История«ДАРА ИМПЕРАТОРА»

«*Дар Императора*» столкнулся со смертоносным устройством гало, известным как червь Психарус, доставленным на борт ничего не подозревающим капитаном Джанраком Спарганом во время путешествия по Пространству. Большую часть пути в Каликсиду устройство оставалось неактивным, пока его не осмотрел навигатор Ордин Хьёрт. Член дома Бенетек, Ордин был верным членом команды Янрака и служил с ним много лет. Однако он был совершенно не готов иметь дело с червём Психаруса и с древним злом, скрывающимся в нём. Не успел он прикоснуться к проклятому артефакту, как тот вцепился ему в лицо и заставил открыть третий глаз. Червь наделил Ордина неестественной силой и тёмными чужацкими желаниями. Контролируемый червём, навигатор выпустил большую часть атмосферы корабля в космос, убив сотни членов экипажа. Затем он попытался взять под контроль судно, оживляя трупы себе в помощь. Последовала ожесточённая и кровавая борьба, в которой большинство оставшихся членов экипажа, включая Джанрака, были убиты. Хотя немногие выжившие не смогли убить Ордина или уничтожить червя, им удалось

повредить судно, не позволив его захватить. Потерпев неудачу, Ордин теперь ждёт еще одного шанса сбежать.

Челюсти смыкаются

Заваленный телами и покрытый пылью мостик "Дара" представляет собой тревожное зрелище. В отличие от остальной части судна, здесь есть признаки схватки. На переборках видны ожоги от лазеров и попадания болтов, экипаж явно погиб насильственной смертью, а палуба усеяна стреляными гильзами. Исследуя мостик, ИП быстро обнаружат эпицентр сражения. Прочтите или перефразируйте следующее:

Перешагивая через искалеченные трупы экипажа корабля, вы поднимаетесь к командному постаменту и подножию трона лорда-капитана. У подножия сломанного и искорёженного трона лежит то, что должно быть останками самого капитана. На самом троне склонив голову сидит человек в одеянии навигатора, очевидно, мертвый. Любопытно, что капюшон мужчины откинут назад, открывая странное металлическое червеобразное устройство, прикреплённое ко лбу, в месте, где должен был быть третий глаз. Внезапно навигатор поднимает голову и смотрит на вас пустыми мёртвыми глазами.

Ордин сразу же видит в ИП и их функционирующем звездолёте возможность сбежать; конечно, они полезны ему только мёртвыми. Первое, что происходит, — это все двери на мостике с шипением закрываются. Затем вокруг червя начинает разгораться зловещее багровое свечение, по мере того как он набирает силу. Это занимает всего несколько секунд, в течение которых ИП могут решить атаковать Ордина или поговорить с ним. Такие усилия, однако, тщетны, так как он не отвечает на вопросы и защищён мощным пси-щитом, который заставляет всё, кроме самых мощных болтов и взрывов, рикошетить, а атаки ближнего боя отклоняться. Сразу должно стать очевидным, что устройство на голове навигатора каким-то образом защищает его от любого вреда (см. Особенности боя ниже).

Как только мостик будет запечатан, из устройства на лбу вырвутся извивающиеся нити варп-энергии и начнут танцевать среди мёртвых. Секунду спустя трупы начинают шевелиться. Поначалу лишь некоторые неуклюже поднимаются на ноги и, пошатываясь, направляются к ИП с желанием убить, но очень быстро с пыльного пола поднимутся десятки не-мёртвых. Пёстрая коллекция членов экипажа и сервиторов (некоторые поднимаются из контрольных ям, другие вырываются из своих постов) накатывают на ИП беспорядочной толпой. МИ должен начать с атаки шести Варп-марионеток людей или сервиторов. Они начинают в нескольких метрах от ИП, давая игрокам секунды чтобы среагировать. После 2-х раундов в бой вступают ещё шесть, а затем, после 5 раундов, ещё 12. В дополнение к оживлению Варп-марионеток, Ордин начинает выкачивать воздух из помещения мостика, заставляя потоки пыли устремляться к вентиляционным отверстиям. С этого момента применяются правила нехватки кислорода (см. Ниже). Обратите внимание, что во время этого боя Ордин не будет атаковать ИП сам, предпочитая сначала оценить их способности. Если ему смогут причинить физический вред, он сбежит.

КИСЛОРОД ЗАКОНЧИЛСЯ!

В какой-то момент во время пребывания игроков на "Даре" у них может закончиться воздух. Это обстоятельство имеет следующие последствия:

- В течение первых 5 раундов каждый ИП будет чувствовать головокружение и получит -10 ко всем тестам навыков.
- В каждом раунде после пятого каждый ИП должен пройти Тест на Выносливость с совокупным штрафом -5 или получить одно очко Урона (бонус Выносливости персонажа и броня не учитываются!). Если игрок получит урон, равный его ранам, он упадёт без сознания и умрёт через 1d5 минут.

Если игроки не сняли скафандры, то они могут полностью игнорировать эти эффекты.

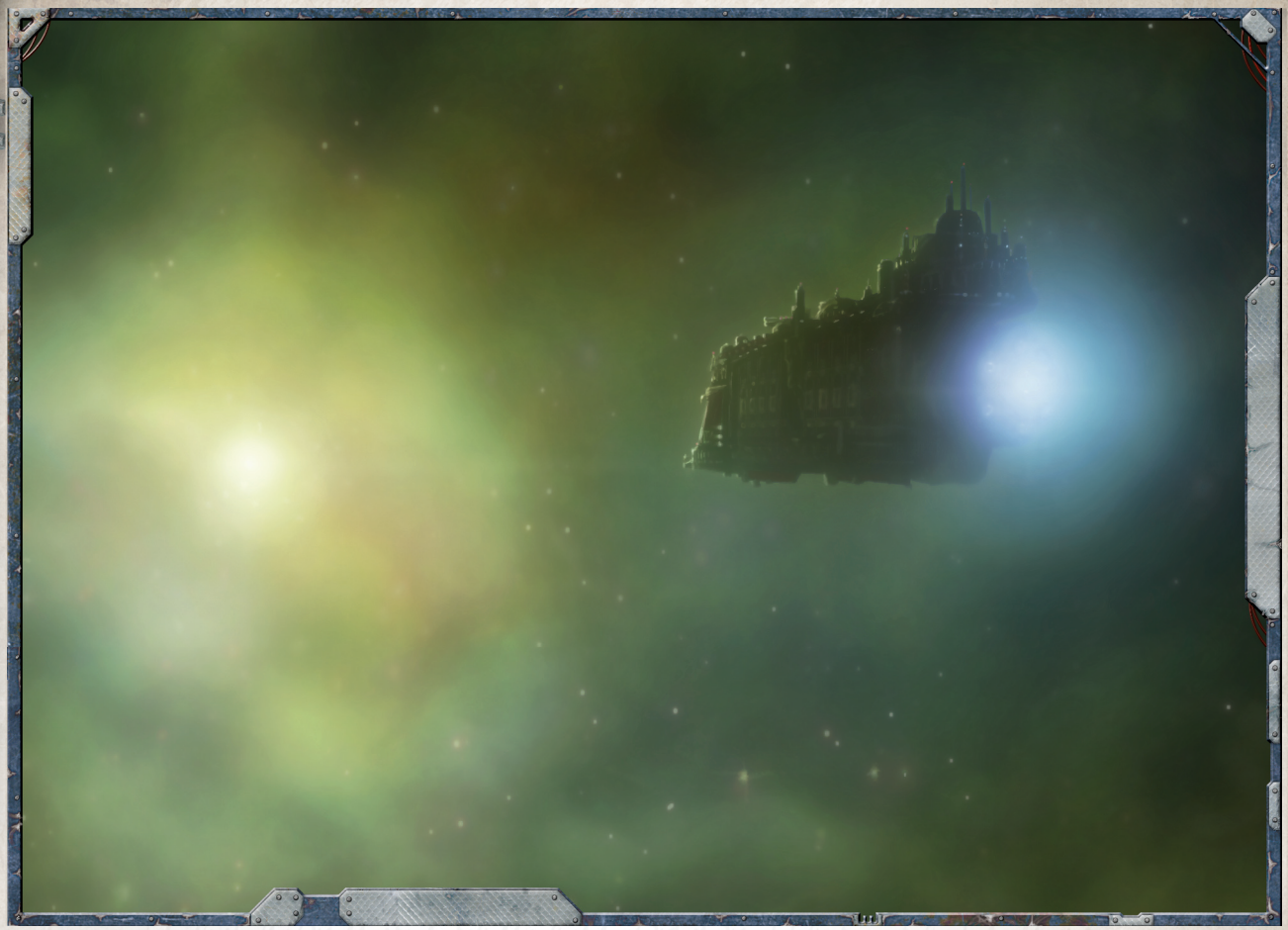
Бой с Ордином

Из-за защищающей силы червя, ИП будет почти невозможно нанести ему прямой вред. МИ должен дать понять игрокам, атакующим непосредственно навигатора, что их удары или выстрелы останавливаются каким-то мерцающим малиновым щитом. Персонажи со Учёными Знаниями, относящимися к Легендам, Оккультизму или Тактике Империалис, могут пройти **Серьёзный (+0) тест,** чтобы распознать мощный психический щит. Стоит отметить, что щит колеблется и не кажется полностью устойчивым. Эта нестабильность является результатом периодических скачков напряжения поля Геллера, влияющих на силу червя. МИ должен поощрять игроков выполнять **Серьёзные (+0) тесты на Логику,** чтобы найти зависимость (большинство космических путешественников, особенно рождённые в пустоте, могут определить, когда поле Геллера поднимается или опускается, по тому, как у них пробегают мурашки по коже). Колебания, однако, не влияют на прочность щита, и игрокам практически невозможно пробить его (см. Профиль Ордина). Однако у них есть и другие способы причинить боль. МИ должен разрешить игрокам пройти Серьёзный (+0) тест на Бдительность, чтобы заметить треснувшие смотровые панели или силовые кабели, ведущие к трону капитана, указывая им на следующие варианты:

Масштабный взрыв: Если ИП смогут вызвать большой взрыв, возможно, используя взрывчатку или пройдя **Сложный (-10) тест Тех-пользования** для перегрузки резервуаров питания внутри трона капитана, тогда Ордин будет явно ранен и отступит в Окулус Навигатора используя Варп-марионеток для прикрытия своего побега.

Пробитие корпуса: Используя взрывчатку или любое оружие с Бронебойностью 4 и более, ИП могут взорвать обзорные панели мостика и погрузить помещение в жёсткий вакуум. Это заставит Ордина отступить (как указано выше), чтобы его не затянуло в открытый космос. Любой ИП, не одетый в скафандр, немедленно получит 2к10 очков урона, не уменьшаемого бронёй, и начнёт задыхаться (см. кислород закончился!).

Побег с мостика



Независимо от того, смогут ли ИП заставить сбежать Ордина или нет, им нужно быстро покинуть мостик или Варп-марионетки задавят их числом, поднимаясь снова и снова, после, казалось бы, даже смертельных ран. Для игроков есть несколько способов отступить:

Пробиться сквозь двери: Если вы привели с собой дополнительных людей или оборудование, у вас могли бы быть силы или инструменты, чтобы прорваться через одни из дверей. Это непростая задача, и для неё потребуется три человека, работающих согласованно в течение 3 раундов, во время которых их должны защищать другие ИП. В качестве альтернативы ИП могут выполнить Сложный (-10) тест Тех-пользования, чтобы вручную открыть дверь с одной из главных панелей управления. Этот процесс требует, чтобы ИП работал без помех в течение 3 раундов.

Вниз по вентиляции: За Полное действие могут подорвать решётку в одно из вентиляционных отверстий и прыгнуть вниз в темноту. Поиск вентиляционного отверстия, ведущего куда-то, кроме быстро вращающегося вентилятора, требует **Серьёзного (+0) теста на поиск**. Если несколько персонажей пытаются пройти этот тест, только один должен добиться успеха. Если ИП выбирают вентиляционное отверстие наугад, либо вы без сознания, а остальные просто скинули ваше тело в вентиляцию, то все должны пройти **Серьёзный (+0) тест на ловкость** или получить урон 1d10+4 (из-за падения с высоты, столкновения с лопастями вентилятора или с аналогичной опасностью). По усмотрению, МИ может расширить этот раздел, заставив ИП продираться через самые разнообразные препятствия, одновременно отбиваясь от напирающих варп-марионеток (возможно, погибнув крайне мерзкой смертью от лопастей вентиляторов).

Варп-марионетки

Эти отвратительные пародии на жизнь — ожившие тела, находящиеся под контролем Червя. Вялые и неуклюжие, они не представляют реальной опасности поодиночке, но в большом количестве могут быть смертельно опасны.

Варп-марионетки								
ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
33	13	64	21	11	--	12	13	--

Раны: 6 Движение: 1/2/3/6

Навыки: Отсутствуют.

Таланты: Обучение владению оружием (при необходимости).

Черты характера: Мясная кукла*

Оружие: Пропитанные варпом зазубренные осколки (1d5+6; Бронеб 2) или лаз-пистолет (30 м, S/–/–; 1d10+3).

Снаряжение: Отсутствует.

*Мясная кукла: Ни живые ни мёртвые Варп-марионетки — это просто объекты, оживлённые силой червя Психаруса. Из-за этого они не могут быть по-настоящему убиты. Когда они достигнут 0 ран, то упадут на 5 раундов, прежде чем снова подняться со свежими зияющими ранами и отсутствующими конечностями. Только огромный урон, наносящий 15 единиц за один удар, может уничтожить их навсегда. МИ должен разрешить игрокам уничтожать упавших марионеток оружием ближнего боя. Из действий варп-марионетки могут совершать только Натиск или Стандартную Атаку.

ОРДИН, раб червя Психаруса

От Ордина теперь мало что осталось, его разум опустошён червём Психаруса. То, что он помнит, приходит к нему лишь на короткое время в виде вспышек человеческой памяти среди чуждых образов и желаний Червя.

ОРДИН, раб червя Психаруса								
ББ	ДБ	Сила	Вын.	Лов.	Инт.	Вос.	СВ	Общ
53	13	34	51	47	40	39	58	12

Перемещение: 4/8/12/24 Раны: 21

Навыки: Отсутствуют.

Таланты: Отсутствуют.

Оружие: Напитанные энергией кулаки (2d10+4).

Броня: Отсутствует.

Снаряжение: Отсутствует.

Кроме того, пока у червя есть связь с Варпом, он сможет регенерировать Ордина, даже если того убьют.

Призраки Императора

Как только ИП покинут мостик, их двумя главными целями, без сомнения, будет связаться со своим судном и вернуться к своему катеру. К сожалению, они были отрезаны от обоих. На вокс-сигналы отвечают только статические помехи, а пути обратно к пустотному шлюзу, через который они вошли, были запечатаны и лишены атмосферы. Попытки добраться до корабля приводят к столкновению со стаями варп-марионеток (сначала из нескольких, но их становится всё больше), а также с необходимостью миновать несколько лишённых атмосферы сегментов. МИ должен использовать тот факт, что ИП оказались в ловушке, позволяя им прорубаться через двери или находить альтернативные пути только для того, чтобы наткнуться на непреодолимые препятствия. Всё это время они будут натыкаться на группы Варп-марионеток и будут вынуждены отступать или вступать в короткие перестрелки, возможно, расходуя драгоценные боеприпасы. После нескольких попыток добраться до своего корабля они должны наткнуться на Эрарта, одного из немногих выживших на «*Даре*».

Потрепанный и грязный мужчина в древнем корабельном костюме выходит из тени, протягивает руки и просит ИП не стрелять. Если они подчиняются, он подходит и говорит им, что его зовут Эрарт, и он знает безопасное место, где они могут спрятаться. Если ИП хотят допросить его, он говорит им, что говорить там, где они находятся, небезопасно, и предлагает рассказать им всё, что он знает, когда они будут под палубой. Если придётся, он будет умолять их последовать за ним, но в конечном счете, если они захотят остаться, он оставит их в покое. Если они последуют за ним, он поведёт их через ряд служебных туннелей с кодовым замком в недра корабля, объясняя, что силы червя слабее вблизи реактора. В этом отвратительном лабиринте коридоров они натыкаются на других выживших, истощённых падальщиков, по иронии судьбы выглядящих более ужасно, чем Варп-марионетки.

Изначально не доверяя ИП, выжившие должны будут убедиться, что те готовы помочь. Заручиться их доверием можно путём отыгрыша, когда ИП представят причины своего появления лидеру выживших Эрарту. В зависимости от выбранного метода убеждения ИП могут провести **Рутинный (+20) Тест на Очарование, Обман или Запугивание**, но если ИП соглашаются попытаться уничтожить Ордина и вывести их с судна и с Поля боя, они в конечном итоге предлагают свою помощь. Затем Эрарт рассказывает им Историю "*Дара Императора*" (см. стр. 6) и о том, что он знает об устройстве Гало (которое он называет Червём). Он рассказывает им о попытке убить Ордина и злополучной битве на мостике. Именно во время этой битвы они осознали истинную мощь и возможности устройства. Они также пришли к выводу, что устройство каким-то образом черпает энергию из Ордина и мешает им убить его.

Однако надежда есть. Перед смертью капитан предположил, что устройство должно каким-то образом питаться из варпа, поскольку оно становилось активным только в присутствии Одина и его третьего

глаза. Оно также оставалось инертным, когда корабль находился в пути, защищенный от варпа полем Геллера. Эрарт считает, что если бы поле можно было довести до полной мощности, оно могло бы отключить червя и дать возможность убить Ордина. Конечно, эта идея остаётся всего лишь гипотезой, поскольку одной из первых вещей, которые сделал Ордин, когда убил экипаж, стало деактивация Основного Когитатора и очищения его машинного духа, позволив Червю свободно управлять системами корабля. Без Когитатора и машинного духа поле Геллера не может быть полностью поднято.

На этом этапе Эрарт пытается убедить ИП, что именно они должны отправиться в Ядро и пробудить машинный дух. Если ИП спросят его, почему они не сделали этого сами, он скажет им, что ему никогда не удавалось заставить Когитатор ответить ему (правда, однако, состоит в том, что выжившие слишком напуганы, чтобы покинуть безопасность туннелей и слишком слабы, чтобы после этого попытаться убить Ордина).

Если ИП решат не пытаться пробудить дух машины, то им придется ждать спасения извне.

Пробуждение Машинного Духа

Чтобы добраться до Основного Когитатора, ИП должны пройти через значительную часть корабля. Хотя это путешествие должно быть мучительным — пройти через сильно повреждённые проходы корпуса, заполненные мусором грузовые отсеки и протекающие гравитационные насосы — ИП должны быть в состоянии сделать это без серьезных проблем. Как только они дойдут до цели, прочтите или перефразируйте следующее:

Вы выползаете в огромную цилиндрическую камеру с источниками энергии и жидкостными теплообменниками, спиралью поднимающимися и опускающимися в темноту. Среди хаоса трубок и проводов подвешено скопление массивных латунных сфер, окружённых бездействующими сервиторами. Вы достигли Основного Когитатора.

Чтобы пробудить дух машины, ИП должны сначала совершить правильные ритуалы и произнести должные молитвы. Если ИП будут следовать инструкциям, данным им Эрартом, проверок не потребуется, хотя это займёт большую часть часа, пока они запускают каскады рун и заполняют цистерны жидкости, возвращая древнюю машину к жизни. В качестве альтернативы (если группа не сопровождала Эрарта или хотела бы сделать это самостоятельно), успешный **Ординарный (+10) тест на Тех-пользование** может пробудить машинный дух. После активации интерфейс машинного духа — кожистая голова и туловище сервитора, обращается к ним, прося их идентифицировать себя. МИ должен изображать дух машины как холодно логичную личность, помня, что он не является по-настоящему живым. ИП должны удовлетворительно ответить на следующие вопросы машинного духа, а затем убедить его поднять поле Геллера:

Кто вы?: Только если один из ИП назовёт себя капитаном, дух машины станет отзывчивым. Если ИП забыли имя капитана (сказанное им Эрартом во время его рассказа), позвольте им пройти **Простой (+30) тест на Интеллект**, чтобы вспомнить.

Почему в основном когитаторе существует расхождение во времени?: ИП не могут просто сказать, что дух машины был отключён, поскольку он не понимает этой концепции (будучи разработанным для вечного бдения над своим судном). Вместо этого они должны придумать историю; если они обвинят варп-переход или подобные явления, дух будет удовлетворён. Дух машины продолжает задавать эти вопросы до тех пор, пока на них не будут даны ответы. После получения удовлетворительных ответов, ИП смогут задать Основному Когитатору свои собственные вопросы. Что касается состояния судна, то они смогут узнать немногим больше, чем уже знают. Если они попросят его поднять поле Геллера, он скажет им, что это не требуется, поскольку они не находятся в периоде перехода. Если они расскажут об Ордине и устройстве Гало, Когитатор не поймёт. Чтобы убедить дух машины всё же поднять поле, ИП могут использовать следующие аргументы:

• Капитан хочет проверить работоспособность поля.

• Корабль приближается к варп-разлому, и поле Геллера необходимо для усиления корабельных щитов.

• Судно готовится к переходу, и навигатор хочет, чтобы поле было поднято пораньше

• Варп-сущность вторглась на корабль и должна быть изгнана.

По усмотрению МИ другие логические аргументы также могут сработать. Обратите внимание, однако, что корабль не может войти в варп (он получил слишком много повреждений), о чём духу машины известно. Если ИП застрянут, МИ может позволить одному из них выполнить **Серьёзный (+0) тест на Логику**, чтобы выработать одну из этих вероятных тактик.

Дегельминтизация

Как только дух машины пробудится и активирует поле Геллера, ИП будут готовы вернуться на мостик и убить врага. Червь попытается помешать их продвижению, либо бросая Варп-марионеток, либо пытаясь разгерметизировать секции корабля и заблокировать двери. Умные ИП должны быть в состоянии незаметно добраться до мостика, используя информацию от духа машины. МИ должен позволить игрокам разработать план, как добраться до мостика и избежать основной массы Варп-марионеток, и, пока это звучит разумно, должен позволить ему работать. Однако, как только ИП доберутся до цели, их ждёт битва. Теперь Ордин стоит перед троном в кольце из 12 Варп-марионеток, и как только он увидит игроков, то сразу атакует окружёнными энергетическими ореолом кулаками. К счастью для ИП, его пси-щит отключён, так что ему легче нанести урон. Кроме того, без связи с варпом червь не может регенерировать.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Как только Ордин умёрт, червь Психарус снова становится инертным, немногим больше, чем холодный кусок ксенотеха, и все выжившие Варп-марионетки падают там, где стояли. Если ИП попытаются уничтожить устройство (выстрелами, ударами или взрывом), но у них ничего не получится. Даже в присутствии псайкеров червь остаётся мёртвым и неактивным. То, что ИП сделают с устройством, зависит от них, но что бы они ни решили, это наверняка создаст проблемы в будущем. Также ИП должны решить, что делать с выжившими. Добросердечные персонажи могут переправить их обратно в Каликсиду или предложить им стать частью экипажа, хотя также возможно продать их в рабство или просто выбросить через воздушный шлюз. ИП могут беспрепятственно продолжить свою операцию и вернуться на свой корабль и покинуть Поле битвы.

НАГРАДЫ

За свои усилия на борту "*Дара*" каждый игрок получает 500 ОО. Они также завершают Предприятие по спасению судна, добавив бонус +10 к Прибыли персонажей, из-за того, что очистили корабль от всего ценного. Этот бонус изменяется в зависимости от действий персонажей во время приключения:

• Если они успешно просканировали поле обломков: +2

• Если их катер был повреждён: –1

• Если им удалось вывести судно за пределы облака, что облегчило спасение: +5

• Если "*Дар*" получил серьёзные повреждения, от корабельного обстрела, дрейфующих обломков/ боеголовок, действий на самом судне и т.п.: -3

• Если ИП решили заручиться помощью выживших: +2

• Если их собственное судно попыталось войти в облако: -8

ROGUE TRADER™

FORSAKEN BOUNTY™

FORSAKEN BOUNTY - это вводное приключение для ролевой игры ROGUE TRADER. Брошенное судно, дрейфующее в опасной области космоса, предлагает заманчивую возможность. Вольный торговец Сарвус Траск и его команда полны решимости извлечь выгоду из сильно поврежденного корабля, но всё не то, чем кажется. Заброшенный лёгкий крейсер содержит смертоносную тайну, которая стоит на пути амбиций Траска.

Введение в каперские приключения в качестве вольного торговца в мрачной тьме далекого будущего. Добро пожаловать в ролевую игру Warhammer 40,000.

Набор основных правил включен, чтобы помочь игрокам и мастерам игр ознакомиться с ролевой игрой ROGUE TRADER.

Этот бесплатный буклет познакомит вас с новой захватывающей ролевой игрой от отмеченного наградами издательства Fantasy Flight Games. ROGUE TRADER.

FREE

NOT FOR RESALE

GAMES WORKSHOP®

FREE RPG DAY FREE 2009